ワールドカップ２０１０　公式ルール

ZOMBO 2009

下書き（Draft)
訳(Translation)：some Japanese guy

前書き：

この規則書は二つのセクションに分かれています。セクション１は本戦（ワールドカップ）に進出する上での条件など、セクション２は本戦そのものに関するルールです。

１．進出段階

この段階は本戦に進出するための予選であり、すべてのコミュニティー（JEB, UPSBなど）よりどの８チームが本戦に出られるかを決めるものです。これは、コラボのバトルです。

1.1　コラボバトル

それぞれの（この大会に登録した）コミュニティーはコラボをひとつ作成しなければなりません。そしてそれを、公開しなければなりません。その集まったコラボは順位がつけられ、トップ８に含まれたコラボを作成したコミュニティーは本戦に出ることができます。

1.1.1　コラボ詳細

コラボはつきの条件を満たしていなければなりません：

1) コミュニティー内の６～１０人のスピナーで、一人ひとつの動画。
2) それぞれの動画は最低１０秒、最高２５秒。
3) コラボは４分まで。（イントロとクレジットを含む）
4) コラボはコミュニティー内の人が編集する。
5) コラボは、イントロとクレジット両方が必要である。
6) 動画のスピードを変えてはならない。（速くしても遅くしても）

ただし、コラボに出演したスピナーが本戦でも出なければいけないことはない。逆に、本戦で出る人物はコラボに出なかった人でも良い。

1.1.2　コラボの目的

コラボは、世界中のスピナーが見るもので、それぞれのコミュニティーのコラボの目的は世界にそのコミュニティーが本戦に出るのに十分有能であることを

証明することです。それぞれのコミュニティは人々に関心を持たせ、本戦に出場するのを見たくなるようにさせること。

コラボは、「なぜそのコミュニティーのチームは本戦に出る価値を持っているか」に答えるものとして作成されるべきである。

（これは、オリンピックで次のオリンピックの場としてふさわしいことを証明するためにその町がプレゼンテーションをIOC（International Olympic Committee)に見せるようなものです。）

1.2 コラボ審判

すべてのコラボは公表され、それぞれのコミュニティーはまた、他のコミュニティーのコラボにランクをつけなければならない。方法は、コミュニティー内での投票や、委員会を作るなどが勧められます。

それぞれのコミュニティーはトップ８のコラボを（自分のコミュニティーを除いて）１から８の順位をつけなければならない。

コラボ、上記（１．１．２）の目的をもとに、審判員は次の点を自問すべきである。

1) どのコラボのほうが関心を持てたか
2) ワールドカップに出るのにふさわしいのはどれか
3) どれがチームを作成して本戦に出るのに十分な能力を発揮したか

重点はコンボそのものである。動画編集の技術はは同点を避ける（タイブレーク）ための最終手段として使われるべきである。

ランキングはそれぞれのコミュニティーから集められ、公表されます。

そして、そのランクによってポイントが与えられます。

1st place	10 pts
2nd place	8 pts
3rd place	6 pts
4th place	5 pts
5th place	4 pts
6th place	3 pts
7th place	2 pts
8th place	1 pt

それぞれのコミュニティーが与えたこのポイントが合計されて、最終的なランキングが決まります。

1.3　参加のスケジュール

それぞれのコミュニティーは参加することを確定しなければなりません。この進出段階は**７月または１０月**から始まります。最終期限は**１０月末から１１月初**である。結果は１１月末から１２月初である。
１２月は必要であれば同点を防ぐ（タイブレーク）のに使われます。また、それぞれのコミュニティー内でチームを作成する時間も与えるためにも使われます。ただし、チーム作成は結果公表よりも前から行ってあることを勧めます。

1.4　タイブレーク

仮に８位をめぐって同点が出た場合、タイブレークが１２月で行われます。

２．　本戦（ワールドカップ）

本戦（ワールドカップ）は２０１０年初期に行われます。本戦はチーム対戦となります。本線に進出するコミュニティーは代表するチームを**１個だけ**出さなければならない。チーム戦は複数の試合があり、それぞれの試合は１対１、２対２となる。一番、ラウンドを勝った数が多いチームが勝利となる。

2.1　チーム名簿

本戦に進出するコミュニティーはワールドカップが始まる前にチーム名簿を作らなければならない。名簿には６人のスピナーと１人のマネージャーとする。一度決定した名簿は本戦では変更できません。

2.1.1　マネージャー

マネージャーは大会の組織者と連絡をとる係りとなる。つまり、**英語が十分に読み書きできなければならない**。マネージャー自身がスピナーになることも可能です。

2.2 本戦の形式

本戦は二つのステージがある：**ラウンド・ロビン・ステージ**と**ノックアウト・ステージ**である。　**ラウンド・ロビン・ステージ**は３ラウンドあり、**ノックアウト・ステージ**は準決勝と決勝戦両方あわせて５ラウンドとなる。

2.2.1 ラウンド・ロビン・ステージ

ラウンド・ロビン・ステージでは、進出したチームは２つの競技者団、AとBに分かれます。８チームのうち進出段階でのトップ４チームは、無作為に２つに分けられ、競技者団AとBにそれぞれ置かれます。進出段階での残りの４チームは無作為にそのまま競技者団AとBに置かれます。

それぞれの競技者団は４チームとなるはずです。それぞれのチームは自分の競技者団内の他の３チームと競います。つまり、３回戦うことになります。

１回勝つことによって３点、同点で１点、負けた場合０点となる。３回戦った後、競技者団内で点数が最も高かった２チームが準決勝に進みます。

同点が出た場合、勝ったラウンドの多いほうのチームが進めます。それでももういちどタイブレーカーが必要となった場合は、審判の票の多いほうが進めます。（審判法は下のほうを）。

2.2.2 ノックアウト・ステージ

ノックアウト・ステージは準決勝と決勝戦です。競技者団Aで１位となったチームは競技者団Bの２位と戦い、またその逆もやります（競技者団Aの２位と競技者団Bの１位）。この戦いの勝者２チームは決勝戦進出となり、これで勝ったチームが優勝ということになります。

2.3.1 バトル形式

ラウンド・ロビン・ステージも**ノックアウト・ステージ**もバトル形式は同じです。
ラウンドはそれぞれ３回です：シングルス（１ｖｓ１）が２回、ダブルス（２ｖｓ２）が１回）。それぞれのシングルスはバトルのはじめに主題を決めます。主題が決まったら、バトルに出る名簿をチームのマネージャーが密告する。名簿は、３つのラウンド（１回のダブルスのために２人、２回のシングルスのために２人）のためとなる。つまり、６人いるスピナーのうち、４人がバトルに出ることになる。（つまり２人はバトルに参加できない。）

それぞれのラウンドは審判により評価され、勝ったラウンド回数の一番多いチームがバトルに勝ったということになる。同点となった場合、同賞となる。

2.3.2 シングルスの主題

主題はバトルのはじめにすべてのシングルスラウンドに与えられます。この主題より、マネージャーはバトルに出場する名簿を作ります。**ただし、主題は評価される中の33%であります。**主題にできる限りそることは理想ですが、他の評価される部分も十分に気を配るべきです。

２つの主題リストはあらかじめ大会のはじめから公開されます。それぞれのバトルで２つのリストからひとつずつそれぞれのシングルスラウンドに与えられます。テクニカルリストは、テクニック、パフォーマンスなどで、アーティスティックリストは、ペン回しのさまざまなコンセプトやアイディアの主題です。

テクニカルリスト	アーティスティックリスト
スピード (Speed)	創造力 (Creativity)
滑らかさ (Smoothness)	ダブルハンド (Two hands)
難易度 (Difficulty)	回転なし (Spinless)
コントロール (Control)	空中技 (Aerials)
多様性 (Variety)	体と周囲の環境 (Body and environment)

主題の例：

スピード：速いコンボは全体的なアピールを良くすることができます。例：http://www.youtube.com/watch?v=njpj_uQXQOA
滑らかさ：滑らかさは全体的なアピールを良くすることができます。例：http://www.youtube.com/watch?v=5cJaGa1QExc
難易度：難しいコンボは技術力を発揮することができます。例：http://www.youtube.com/watch?v=WvI1W7dEgmA
コントロール：コントロールのあるコンボは技術力を発揮することができます。例：http://www.youtube.com/watch?v=YqAaJ6_jqmk

多様性：同じ業を何度も繰り返してもつまらない。多様性を持つことで関心を持たせることができます。例：http://www.youtube.com/watch?v=6sgLa4OkBco

創造力：創造力は新しい発想などを紹介し、関心を集めることができます。例：http://www.youtube.com/watch?v=-Lbyo3PAHiQ

ダブルハンド：ダブルハンドは片方だけではなく両手を極めたことを証明することができ、関心を集めることができます。例：http://www.youtube.com/watch?v=oXhQC1nPbZQ

回転なし：回転なしとはコンボ中にに回転の無い技を入れることです。例：http://www.youtube.com/watch?v=sVLbUo55hY8

空中技：空中技はコンボ中にペンを空中に飛ばす業を入れることです。例：http://www.youtube.com/watch?v=lG0B4_76XGc

体と周囲の環境：体とは手から始まって足、頭、腕などを使うことです。環境とは机、床、壁などを使って技が必ず指を使うわけではなく、周りの環境の応用力を示します。例：http://www.youtube.com/watch?v=m3Lx3BNqL8E

2.3.3 ダブルス

ダブルスはシングルスと異なり、主題がない代わりに、２人の演技は何かしらの推移のつながりが題材となります。タッグビデオのように、２人が何度か交代してひとつのコンボが続くのようにすることもできる。**この推移の課題は評価される中の１１％であります**。つまり、課題だけにはとらわれず、コンボを重視すべきということです。すべてのコンボはひとつのビデオに編集すること。例：http://www.youtube.com/watch?v=sVbph-WXkDY

2.3.4 ラウンドの形式

シングルスではビデオは**１０から２５秒**まで。
ダブルスでは一人のスピナーが**１０秒から２５秒**まで。
ビデオはマネージャーにわたし、マネージャーが組織者に提出します。

2.4 審判

本戦では、本戦に進出するそれぞれのコミュニティーから２人審判員を出します。ただし、進出できなかったコミュニティーからも審判員を出すことはできます。
ラウンド・ロビン・ステージでは、審判員は自分のコミュニティーのいない競技者団を審判します。

ノックアウト・ステージでは、このステージに出られなかったチームのコミュニティーの審判員が審判します。

2.4.1　　ペア審判

コミュニティーの審判員２人でひとつの判断をします。つまり、２人の審判は互いにコミュニケーションを通して判断するということです。

2.4.2　　審判方法

審判は相対評価です。０を基準として±の点数で評価します。（０．５などハーフポイントも可）。

2.4.2.1　　シングルス審判

滑らかさ：

点数	解説
0	演技は平均的に滑らかである。
±１	演技は他と比べ滑らかである・ない。
±２	演技は他と比べ目立つ程度に滑らかである・ない。
±３	演技は他と比べ極めて滑らかである・ない。

難易度：

点数	解説
0	演技は平均的な難易度である。
±１	演技は他と比べ難しい・易しい。
±２	演技は他と比べ目立つ程度に難しい・易しい。
±３	演技は他と比べ極めて難しい・易しい。

主題：

点数	解説
0	演技は平均的に主題に沿っている
±１	演技は他と比べ主題に沿っている・いない。
±２	演技は他と比べ目立つ程度に主題に沿っている・いない。
±３	演技は他と比べ極めて主題に沿っている・いない。

（ハーフポイントも可）
この３つについて点数を決め、すべてを足し合わせて点数の高いほうを選ぶ。

2.4.2.2　　ダブルス審判

滑らかさ：

点数	解説
0	演技は平均的に滑らかである。
±１	演技は他と比べ滑らかである・ない。
±２	演技は他と比べ目立つ程度に滑らかである・ない。
±３	演技は他と比べ極めて滑らかである・ない。

難易度：

点数	解説
0	演技は平均的な難易度である。
±１	演技は他と比べ難しい・易しい。
±２	演技は他と比べ目立つ程度に難しい・易しい。
±３	演技は他と比べ極めて難しい・易しい。

創造力：

点数	解説
0	演技は平均的な創造力である。
±１	演技は他と比べ創造力がある・ない。
±２	演技は他と比べ目立つ程度に創造力がある・ない。
±３	演技は他と比べ極めて創造力がある・ない。

推移：

点数	解説
0	演技は平均的に推移している。
±１	演技は他と比べよりうまく推移している。

（ハーフポイントも可）
この４つについて点数を決め、すべてを足し合わせて点数の高いほうを選ぶ。

2.4.3　　審判収集

結果はそれぞれのコミュニティーの審判員（上記の審判方法を行って）の票を入れたチームを集めたものです。最も表が多いチームがそのラウンドで勝ったということになります。そして、勝ったラウンドの回数で勝者が決まります。

例：５ペアの審判員がいて、チームAとチームBがバトルをします。ラウンドは３回あります。
第１ラウンドでは５ペアの審判員はそれぞれチームAに+1, +0.5, -0.5, -1, 1でした。つまり、チームAは３票入り、チームBは２票入ります。チームAはこれで第一ラウンドで勝ったことになります。

同様に、第２ラウンドで０－５でBが勝ち、第３ラウンドでは４－１でAが勝ちました。すると、Aは３ラウンドのうち２ラウンド勝ったのでバトルはAが勝ったことになります。（ところが、得た票の合計ははAが７でBが８です。）